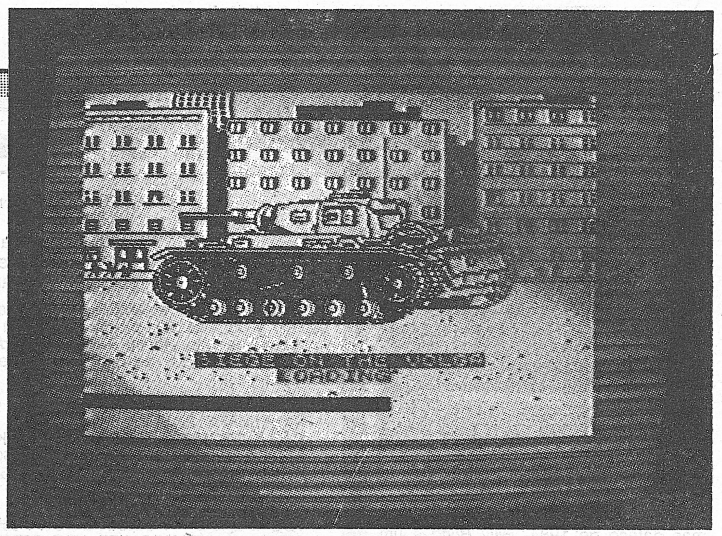
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



BATALHA DE ESTALINEGRADO NUM PROGRAMA ACESSÍVEL

TÍTULO: Siege on the Volga
MÁQUINA: Spectrum

Na história das grandes batalhas, a de Estalinegrado, durante a II Guerra Mundial, ocupa um trágico lugar de destaque, pelo elevado número de vítimas que provocou, e assinala também uma das mais heróicas resistências do conflito e um dos maiores reveses dos exércitos nazis. Para Hitler, empenhado na destruição da União Soviética, o Volga deveria constituir a fronteira oriental do III Reich, e a cidade de Estalinegrado era um ponto-chave do seu plano e de toda a operação «Barbarossa», como designou a invasão da URSS.

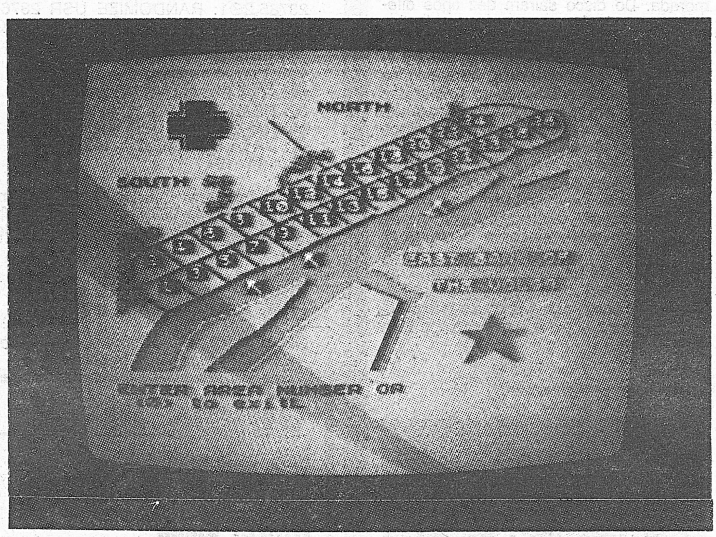
O ataque a Estalinegrado, pelo norte da cidade, foi lançado em 28 de Julho de 1942 por forças do Grupo de Exércitos A, sob o comando do general Paulus, mas nem tudo correu bem desde o início, falhando, designadamente, o apoio da IV Divisão *Panzer*, que só em Agosto faria união com os exércitos de Paulus, após ter sido desviada para Rostov. Entretanto, e para defender a cidade que tinha o seu nome, Estaline mobilizou todos os recursos e deu ordens formais de que o invasor teria de ser ali detido. No auge da batalha, as fábricas da cidade continuaram a produzir tanques, canhões, munições, que são desde logo enviadas para a frente. A defesa, confiada ao general Eremenko, não consegue resistir totalmente aos ataques alemães, e um homem que mais tarde se tornaria mundialmente conhecido — Nikita Khrouschtchev — galvaniza a resistência como delegado do partido, o que não consegue impedir que os alemães penetrem na cidade, a 14 de Setembro (mais precisamente, parte da Divisão de Infantaria 71.ª da Baixa Saxónia). Pareceria que tudo estava terminado, mas a verdadeira Batalha de Estalinegrado tinha apenas começado. Os Russos resistem rua a rua, casa a casa e, após meses de combates, a situação invertera-se. O Inverno e a longa linha de comunicações não eram favoráveis às forças de Paulus e, simultaneamente, os exércitos soviéticos acabam por lançar uma contra-ofensiva bem sucedida. Paulus acaba por ser cercado e, a 31 de Janeiro do ano seguinte, rendeu-se com os 91 mil homens que lhe restavam, embora prosseguissem combates isolados até 2 de Fevereiro por parte de bolsas alemãs.

É este, em síntese, o cenário deste programa da *Omega Games*, que começa com o assalto das forças alemãs à cidade, e duas opções iniciais determinam o nível em que vamos desenvolver o jogo: podemos escolher entre o nível «principiante» e o nível «histórico», sendo que, neste último, conseguimos ganhar se desbaratarmos por completo as unidades soviéticas que se opõem aos alemães.

Como jogo de guerra, este é bastante acessível a um principiante, desde que este conheça as linhas gerais da batalha (recomendamos a leitura de documentação numa história da II Guerra Mundial), porque toda a informação essencial aparece no «écran» e o seu manuseio é muito simples. Tudo funciona por «menus», com as opções indicadas, bastando uma tecla («1») para «iluminar» a que pretendemos. Essas opções são de imediata compreensão e fornecem-nos informações sobre as forças alemãs e soviéticas, bem como as respectivas localizações, permitem ver o mapa da zona de batalha e transmitir as ordens necessárias às unidades (objectivo e táctica, desde o reconhecimento ao ataque, e este sob diversas formas), sendo possível, em fase posterior, cancelar essas ordens. Tudo é explícito e o próprio «écran» do mapa, dividido em sectores numerados, permite obter informações sobre cada um dos sectores, bastando escrever o respectivo número e teclar «Enter». Uma vez dadas as ordens às unidades, estas executam, e um novo *screen* mostrar-nos-á, por escrito, o que vai sucedendo.

Siege on the Volga é um jogo de razoável qualidade, embora inferior a outros que aqui temos referido, como *Arnhem* ou *Johnny Reb II*, por exemplo, mas é um bom exercício de estratégia e os apreciadores do género certamente quererão incluí-lo na sua colecção. Tem limitações, os gráficos são praticamente inexistentes (só no título e mapa), não nos permite visualizar e «comandar» passo a passo o movimento das unidades, mas, mesmo assim, vale a pena.

GÉNERO: Jogo de guerra
GRÁFICOS (1-10) : 2
DIFICULDADE (1-10) : 5
CONSELHO: A comprar por apreciadores



CAVALEIRO MÁGICO PERDE-SE NO TEMPO

TÍTULO: Knight Tyme
MÁQUINA: Spectrum

O «Cavaleiro Mágico» é, sem dúvida, uma das melhores criações, ao nível de personagem, dos jogos de acção e aventura para computador, tanto mais que tem vindo a melhorar, desde que com ele tomámos conhecimento em *Finders Keepers*. Um dos seus aspectos mais positivos reside nos gráficos, trabalhados com o máximo cuidado e pormenor, além de revelarem bastante imaginação do programador, David Jones, mas o que torna esta série ainda mais atraente é o seu sistema de jogo e os complexos *puzzles* que nos coloca.

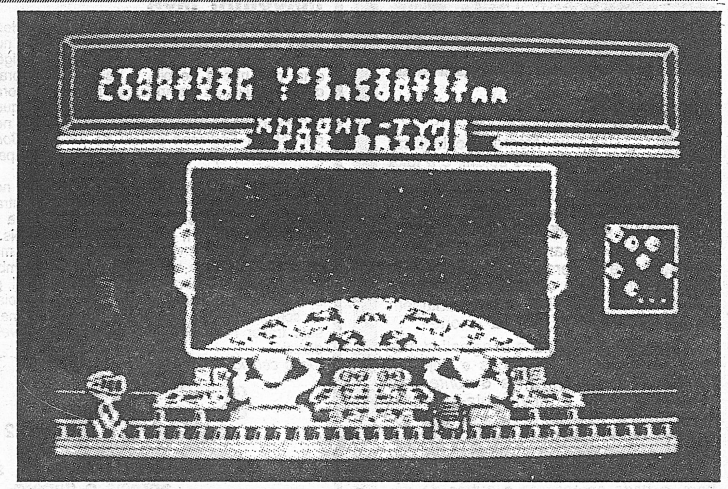
Knight Tyme, que começou por surgir na versão 128 K, aproveitando o lançamento daquela máquina de infeliz carreira, foi lançado posteriormente na versão 48 K, sem que tenha perdido muito do programa original. Em termos práticos, digamos que o «Cavaleiro Mágico» tem apenas menos que andar, mas, mesmo assim, ainda é bastante. A história desta aventura segue-se à de *Spellbound*, na qual ele libertou o feiticeiro do mundo em que estava prisioneiro. Ao tentar regressar ao seu tempo, a Inglaterra medieval, o «Cavaleiro» perdeu-se na viagem e foi parar ao convés de voo de uma nave espacial do século XXV, *USS Pisces*, em viagem pela galáxia.

Assim começa esta história e o nosso papel é levar o «Cavaleiro Mágico» de volta à sua época, ajudando-o a montar a máquina do tempo que o transporoará por um buraco negro. Nada mais fácil ou mais difícil, porque, como é habitual nestes jogos, a personagem terá de resolver muitos problemas, antes de conseguir o seu objectivo, apanhar objectos e trocá-los por outros ou guardá-los para usar mais tarde, levar outras personagens a ajudá-lo por meio das acções apropriadas, etc. É neste jogo é precisamente por aí que o «Cavaleiro Mágico» tem que começar, arranjando um cartão de identidade, para o que necessitará de uma película instantânea (tipo Polaroid), de uma máquina fotográfica, de alguém que lhe tire a fotografia, de um cartão em branco, de cola. Antes disso, no entanto, ele terá de arranjar energia, por meio de uma tableta e de um conjuro *(Fortify yourself)*, e depois de ter o cartão em ordem precisará de um mapa da galáxia, que poderá encontrar no «écran» *Airlock*, de forma a ir ao planeta *Polaris*, para um reabastecimento, e depois a *Starbase One*.

Claro que há muito mais a fazer, e, oportunamente, alguns leitores surgirão com soluções para este jogo, e até o que acima dissemos é mais difícil do que pode parecer à primeira vista.

O sistema de jogo é o mesmo de *Spellbound*, com o «Cavaleiro» a mover-se em todas as direcções e o comando de «disparar» a servir para activar os «menus» e sub-«menus», que permitem examinar objectos, apanhá-los ou largá-los, dar ordens a outras personagens, lançar conjuros *(spells)*, etc. Mesmo quem não jogou *Spellbound*, não estando familiarizado com o sistema, verificará que é bastante fácil utilizá-lo, porque tudo aparece escrito no «écran» — excepto, claro, aquilo que devemos fazer em cada circunstância, mas um bom curso de acção depende muito da nossa capacidade de observação, raciocínio, e, acima de tudo, intuição.

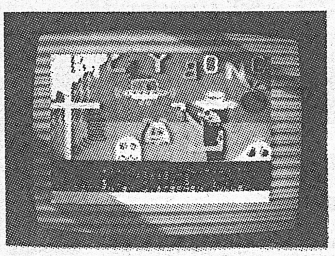
GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: A não perder



VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

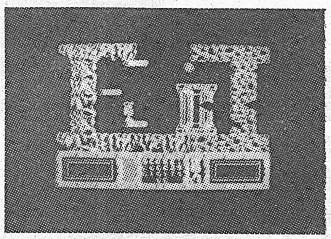
Monitor



BILLY BONG

Lançado há pouco tempo entre nós, mas datado de 1984, *Billy Bong* é um jogo que pouco ou nada nos diz, hoje em dia, quer pela concepção geral quer pelos gráficos, e a editora, *Lothlorien*, habituou-nos, entretanto, a programas de qualidade muito superior, designadamente em jogos de guerra.

Billy Bong é um australiano, presume-se, que vê aparecer um disco voador, num dia em que ia a passear com a namorada. Do disco saíram dez tipos diferentes de alien'genas, com um objectivo único — eliminar *Billy*. Este, no entanto, armado com o seu *boomerang*, tentará livrar-se dos extraterrestres, atirando-lhes com a sua arma e fazendo-os tombar das plataformas em que se deslocam para um lago. O jogo desenvolve-se em cinco *screens* de plataformas, servindo partes destas de elevadores, e *Billy* tem ainda de evitar chuvas ácidas, além dos inimigos. O *sprite* movimenta-se com os comandos «Z»/«X», esquerda/direita, servindo «Space» para lançar o *boomerang*, mas tem de ir buscá-lo depois de o atirar, o que não está muito conforme com a natureza da arma, nem com as indicações. Gráficos e som pobres e pouco imaginativos, não vale a pena perder tempo com *Billy*.



TREMOR

A ideia básica de *Tremor* é estabilizar «Quigits», o que quer que sejam, e a falta de instruções, que não conseguimos encontrar de forma alguma, torna o jogo praticamente incompreensível. É certo que também será difícil de completar, porque os inimigos aparecem com tanta persistência que a personagem vê-se aflita para se livrar deles. Ao mais pequeno toque, lá se vai uma vida, com a vantagem de se recomeçar no sítio da «morte».

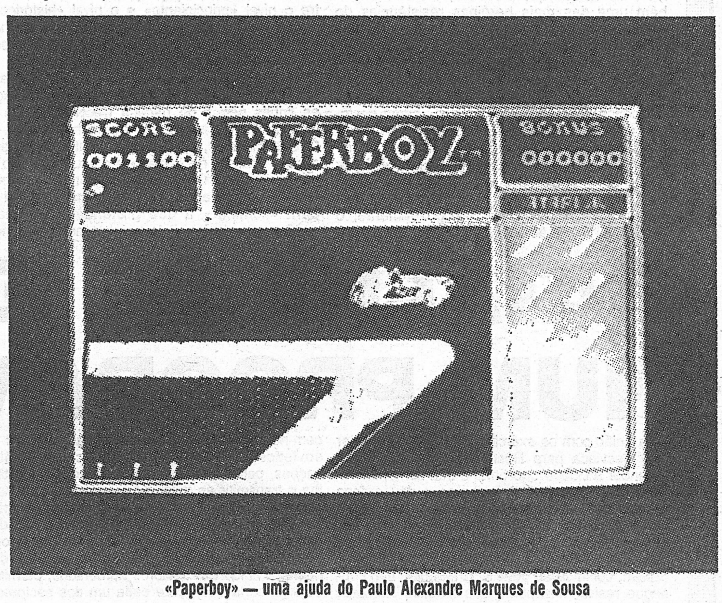
O cenário não é muito imaginativo, parece polvilhado de destroços e objectos escolhidos ao acaso, mas o *sprite* está bem desenhado e movimenta-se muito bem, obedecendo perfeitamente aos comandos («O», saltar, «Z»/«X», esquerda/direita, «K», disparar). O jogo, pelo que podemos aperceber-nos, não é mau, nem bom, e nada acrescenta a outros do género. Evitar.

Pokes & Dicas

CONTINUA a correspondência em grande atraso e não será ainda desta que conseguimos pô-la mais em dia, porque vamos ainda em Setembro para diversos leitores. Pelo facto, claro, pedimos, uma vez mais, as nossas desculpas, mas também a vossa compreensão. Nem sempre dispomos de mais espaço, até porque há que falar também de jogos, e nem sequer tem sido possível retomar a secção *Reprise*, estando as instruções para *Elite* em lista de espera.

Não vamos, no entanto, «perder» mais espaço e começamos, de imediato, com o material que nos enviou *Paulo Alexandre Marques de Sousa*, de Almada, todo ele com interesse:

— STAINLESS STEEL — POKE 46991, Ø
— NIGHTMARE RALLY:
1ØØ MERGE " ": CLEAR 24791: POKE 23785,2Ø1: RANDOMIZE USR 2376Ø: POKE 23785,221: POKE 26267,255: RANDOMIZE USR 23785
— NEXOR:
1ØØ MERGE " ": CLEAR 24791: POKE 23785,2Ø1: RANDOMIZE USR 2376Ø: POKE 23785,221: POKE 397Ø9, Ø: RANDOMIZE USR 23785
— HEARTLAND
1ØØ MERGE " ": CLEAR 24791: POKE 23785,2Ø1: RANDOMIZE USR 2376Ø: POKE 23785,221: POKE 4Ø527,Ø: POKE 462Ø1,Ø: RANDOMIZE USR 23785
— TREMOR:
1ØØ MERGE " ": CLEAR 24791: POKE 23785,2Ø1: RANDOMIZE USR 2376Ø POKE 23785,221: POKE 51924, Ø: RANDOMIZE USR 23785
— PAPERBOY:
1Ø LOAD " " CODE
2Ø FOR F = 65Ø45 TO 65Ø54
3Ø READ A: POKE F, A: NEXT F
4Ø RANDOMIZE USR 65ØØØ
5Ø DATA 62, 1ØØ,5Ø, 143, 197, 62, 2, 50, 144, 197



«Paperboy» — uma ajuda do Paulo Alexandre Marques de Sousa

Também *Nuno Cláudio Andrade*, morador na Praceta do Vidreiro — 2430 Marinha Grande (e quer trocar ideias com outros leitores), enviou bom material.

— AVALON
POKE 23782,12: POKE 23876,2Ø1: POKE 2378,2Ø4: POKE 23879,227
— BOMB JACK
Quem tiver um *Quickshot II*, ponha-o em *auto fire* e observe os resultados
— MOVIE — «Open Sesame» abre portas fechadas
— SPELLBOUND
1Ø CLEAR 26Ø26: LOAD " " CODE: RANDOMIZE USR 23296
2Ø POKE 351Ø1,195: POKE 351Ø2, 59: POKE 351Ø 3,1Ø6
3Ø RANDOMIZE USR 26627
— GERRY THE GERM — Premindo as teclas R, V, M, N e uma de direcção, ao mesmo tempo, passa para o *screen* seguinte.

Nuno Brito do Rio Oliveira, de Lisboa, enviou material vário (algumas coisas publicámos recentemente), de que seleccionamos o seguinte:

— THE PLANETS — Fazer MERGE " " e colocar antes do RANDOMIZE USR: FOR F = 24963 TO 4ØØ11 STEP 342:

Jogos MSX

DEFESA EM NOVO SISTEMA

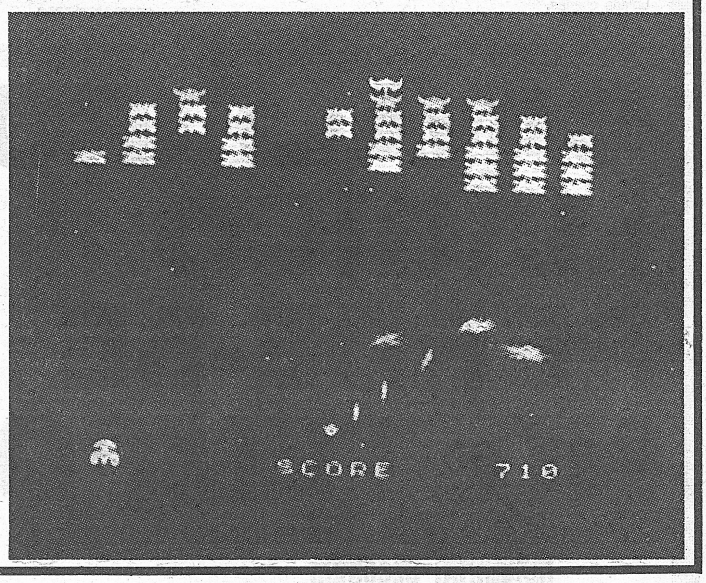
TÍTULO: Boom
MÁQUINA: MSX

Sabe bem, de vez em quando, e para «desopilar» de jogos mais complicados, agarrar num «bang-bang» sem complicações e outras exigências, que não a perícia, e passar uma hora a deitar abaixo as sempiternas naves invasoras. Todos estes jogos se assemelham, claro, e quem viu *Defenders* viu tudo, por assim dizer, mas nem por isso a *Eaglesoft* deixou de produzir *Boom* para o MSX, aproveitando as excelentes capacidades de som e gráficos desta máquina.

O esquema, como referimos, é o habitual neste tipo de jogos: a «nossa» solitária nave contra a armada de invasores, que surge colocada no topo do «écran» em filas bastante vulneráveis. O problema é que, de vez em quando, uma ou mais naves picam sobre a «nossa», largando bombas e ameaçando colidir. Fugir não é muito difícil, sobretudo na fase inicial, embora depois as coisas se compliquem um pouco. De qualquer forma, e sem trazer nada de novo *Boom* é agradável e distrai.

(Jogo cedido pela Triudus.)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 7
DIFICULDADE (1-10) : 2 e crescente
CONSELHO: Comprar se aprecia o género



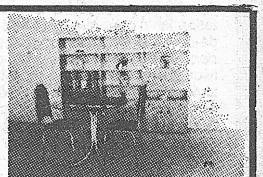
VÁ À Modifica APROVEITE A SENSACIONAL CAMPANHA
A MAIOR VARIEDADE EM MOBÍLIAS E MAPLES DE LUXO
VENDEMOS MAIS BARATO SOMOS FABRICANTES

49 980$00

Quarto pessoa, moderno, cor pinho ..... 21 980$00

OPORTUNIDADE ÚNICA
ENTREGAS IMEDIATAS

Quarto casal, moderno, cor pinho ..... 21 980$00


Estante moderna, cor pinho, c/ cristaleira 21 980$00
Mesa crom.ª redonda – v/ cor ..... 7 980$00
Mesa crom.ª oval ou rect. – v/ cor ..... 8 980$00
Cadeira crom.ª veludo ou napa ..... 2 980$00

FÁBRICA PORTO — Salões de vendas
LARGO DA GRAÇA 28 — 1100 LISBOA — TEL 861965 874007 873360
RUA DO ALGARVE 4 4-A — 2840 CRUZ DE PAU — TEL 2241178
RUA ALEXANDRE HERCULANO 145-F — (antiga Calçada do Monte) — 2000 SANTARÉM — TEL 24276
RUA PROFESSOR JOÃO PRATAS 1-B (Esquina com a Rua da Recosta) — (BARREIRO) — TEL 2077647
HORÁRIO: Aberto todos os dias até às 20.30 horas inclusive sábados e feriados
NO LARGO DA GRAÇA ESTAMOS ABERTOS TAMBÉM À HORA DO ALMOÇO

POKE F,Ø: NEXT F
— FORMULA ONE — POKE 31756,6: POKE 31757,8: POKE 31758,Ø (para acelerar mais) ou POKE 31798,16 (para travar mais depressa)

O Nuno, em contrapartida, gostava de ter POKE's para versões de *Cauldron II* e *Phantomas II*, que não aceitem MERGE " ", e para *Camelot Warriors*.

Joaquim Pedro Madeira Alves (do Bairro S. Lourenço, lote 19-A-1.º, Camarate 2685 Sacavém) quer trocar mapas, dicas, etc. e mandou o seguinte material:

— PYRACURSE (vidas infinitas)
1Ø CLEAR 24799
2Ø PRINT # 1: AT Ø,6: «Por gravador em andamento»
3Ø LOAD " " CODE
4Ø POKE 23325,2Ø1: RANDOMIZE USR 23299
5Ø POKE 33446ØØ1: RANDOMIZE USR 296ØØ
— ACTION REFLEX (Tempo infinito)
5Ø CLEAR 27ØØØ
1Ø PRINT # 1: ATØ,4: (Pôr gravador em andamento»
2Ø MERGE " "
3Ø POKE 23988,54: POKE 23349, 2Ø1
4Ø RANDOMIZE USR 23935
5Ø POKE 5Ø77Ø, Ø: POKE 5Ø771,Ø: POKE 5Ø772Ø
6Ø POKE 5Ø964,Ø: POKE 5Ø965,Ø: POKE 5Ø966, Ø
7Ø RANDOMIZE USR 5ØØØØ
— WEST BANK (vidas infinitas) — Quando as três portas estiverem abertas, carregar simultaneamente nas teclas A, S, V, B, H e G; para desbloquear depois o jogo carreguem em várias teclas ao mesmo tempo.

Carlos Manuel R. Nunes (do Edifício Adeco 2/2.º-A, Regufe 4480 Vila do Conde) quer trocar jogos com outros leitores e manda alguns *pokes*, de que escolhemos estes:

— GREEN BERET — POKE 42Ø76,Ø
ORION — POKE 37319,2Ø1
— GLUG-GLUG — POKE 34139,Ø
— PROFANATION — POKE 4292Ø, Ø; e ainda, para ter acesso a qualquer «écran», carregar simultaneamente nas teclas V, I, C, T, O, R e, quando o programa perguntar para onde queremos ir, dar a resposta, teclar ENTER e escrever o código 9127.

José Luís Albuquerque, de Lisboa, mandou um mapa de *Green Beret*, que não publicamos porque recebemos outro mais completo, como podem ver, e ainda alguns *pokes*, a maioria dos quais demos recentemente. No entanto, para não ficares desiludido, damos estes:

— DUKES OF HAZZARD — POKE 39316,255
— LAZY JONES — POKE 68693,Ø

Quanto ao que mandaste para *Linha a Linha*, oportunamente publicaremos, e o mesmo sucede a *Pedro José Saldanha*, de Benfica do Ribatejo, de quem publicamos o seguinte:

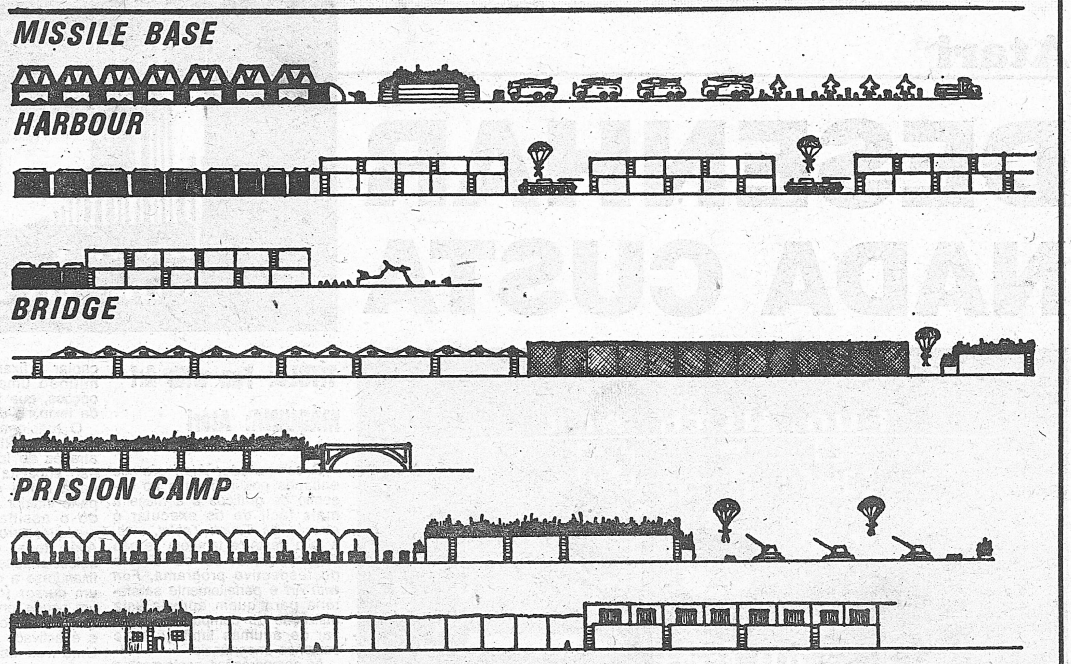
— POPEYE — POKE 429Ø4,Ø
— GUNFRIGHT — POKE 4ØØ14,2Ø1

Pedro, por seu lado, queria ajuda para *Desert Rats* e *dicas* para *Jack The Nipper* (estas já as demos recentemente). Quanto a *Desert Rats*, vamos a ver se publicamos brevemente uma *Reprise* deste jogo, tanto mais que há mais pedidos nesse sentido, como o de *Miguel Morgado*, de Setúbal, que quer ainda saber como jogar *Battle for Midway* e *Arnhem*. Ainda em resposta a Miguel, não disseste que tipo de simulador queres saber, se um do género *Football Manager* ou de acção.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

O MAPA DE "GREEN BERET"



Artur Miguel Caetano, de Lisboa, queria ajudas para *Alien 8*, *pokes* para *Tantalus* e o mapa de *Project Future*. Em contrapartida, manda o excelente mapa de *Green Beret*, que aqui publicamos, e estas *dicas* para este jogo:

No nível 3 é necessário matar o comandante, descer e continuar correndo pela base do «écran». Se o comandante aparecer por cima, enquanto ainda se está cá por baixo, mate-o com uma granada. A explosão liqyida, de caminho, o pessoal da plataforma. No final, terá de ter três bazucas. Vêm 3 homens num helicóptero. Corra para a esquerda e volte-se. Quando o primeiro descer, atire-lhe, corra para a direita e faça fogo contra o segundo. Corra de novo para a esquerda, volte-se e «limpe» o último. e prepare-se para enfrentar lança-chamas no 4.º nível, o mais extenso e difícil.

Quanto a *pokes*, Artur mandou vários, entre os quais os seguintes:

— ARCADIA — POKE 23776,Ø
— BLACK HAWK — POKE 34695,183
— TUTANKHAMON — POKE 27783,Ø
— FAIRLIGHT — POKE 64928,Ø

Um mapa, este de N.O.M.A.D., mandou também *Jorge Manuel da Silva*, da Amadora, e só não o publicamos porque está pouco explícito. Manda mais.

Cláudio Alexandre, de Leça da Palmeira, enviou igualmente um mapa, o do *Incredible Shrinking Fireman*, mas este já o publicámos em duas ocasiões recentes (16 de Agosto e 12 de Setembro) e o teu não acrescenta nada. Obrigado, de qualquer forma, e manda outros. Quanto aos teus *pokes*, e apesar de também já os termos dado, aqui ficam:

— SABOTEUR — POKE 2984,Ø
— SAI COMBAT — POKE 65364,2Ø1

Quanto às *dicas* que pedes, para *Samantha Fox* só há uma: saber jogar *poker*! Para *Rock'n' Wrestle*, ficamos a aguardar o contributo de outros leitores.

Um mapa que gostaríamos de publicar era o de *Nonterraqueous*, que *João António R. P. da Silva*, de Mem Martins, nos mandou, e por isso vamos pedir-lhe que o desenhe de novo em tamanho maior (o dobro, mais ou menos), e torne a contactar connosco. De João António recebemos ainda pedido de apelo para *Gift from the Gods*, *Sir Fred Buggy Blast*, *Combat Lynx*, *Superslenth* e o código de entrada de *Astronaut*. Escrevam-lhe para Praceta Ivens, lote 6-1.º-Esq. 2725 Mem Martins. Dele é este *poke*:

PENTAGRAM — POKE 49917,Ø

Dicas para finalizar

Terminamos com algumas *dicas*, j come.ar pela que nos enviou *Rui Miguel Ferreira e Silva*, 15 anos, de Lagos.

— FANTASTIC VOYAGE (para entrar no aparelho digestivo):

«Apanhar uma célula branca (usando a tecla de apanhar peças) e ir até ao fígado (*liver*). Neste órgão existe uma excrescência que nos impede de prosseguir; para destruí-la, aproximamo-nos dessa excrescência e largamos a célula, que ao tocar nela a destrói, permitindo-nos passar para o aparelho digestivo. Devemos fazer o mesmo em todas as outras excrescências. Informo também que o colesterol (bolinhas amarelas) só se pode eliminar com os disparos e o único acesso ao cólon é pelo intestino.»

Artur Miguel A. Caetano, de Lisboa, mandou muito material (os mapas e os *pokes* ficam para a semana) e duas *dicas*. Uma para *Spy Hunter* (não vamos repetir, demos há pouco tempo) e outra para:

— ATTACK: sempre que aparecer um cálice, apanhe-o e lance-o para baixo; assim, matará todos os inimigos e passará de nível.

Entretanto, o Artur gostava de uma ajuda em *Arc of Yesod* (com mapa) e *Riddler's Den*, e saber como apanhar o cinto e passar essa sala em *Batman*.

Alexandre Santana e *João Luís Coelho*, de Setúbal, que queriam saber como derrotar vilões em *Spiderman*, mandam esta *dica* para:

— RED HAWK: para capturar o vilão «Bat», agir como «Kevin», ir a Brook Court e apanhar o gato («Get cat»); depois, ir à Warehouse e esperar pelo «Bat» até às 13:55:10, hora a que este aparece; aí, escrever «Get Cat to Rat» e depois é só prendê-lo.

Miguel Rodrigo Pinto, de S. João da Madeira, mandou a solução de *Zorro* (já a demos pelo menos duas vezes) e gostaria de saber o que fazer em *Chuckie Egg II* depois de levar o leite, cacau e açúcar até aos recipientes. Quanto aos objectivos de *Movies* e *Custard Kid* já publicámos as respectivas indicações e críticas.

E é tudo por hoje, esperamos dar mais espaço para a semana.

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — Ace
2.º — Paper Boy
3.º — Dan Dare
4.º — Psy Chess
5.º — Kung-Fu Master
6.º — Dinamite Dan II
7.º — Jack the Nipper
8.º — Stainless Steel
9.º — T P Racer
10.º — Ghosts'n Goblins

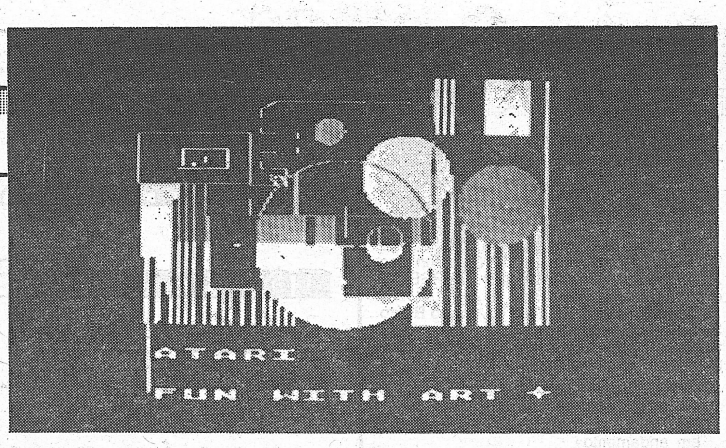
Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

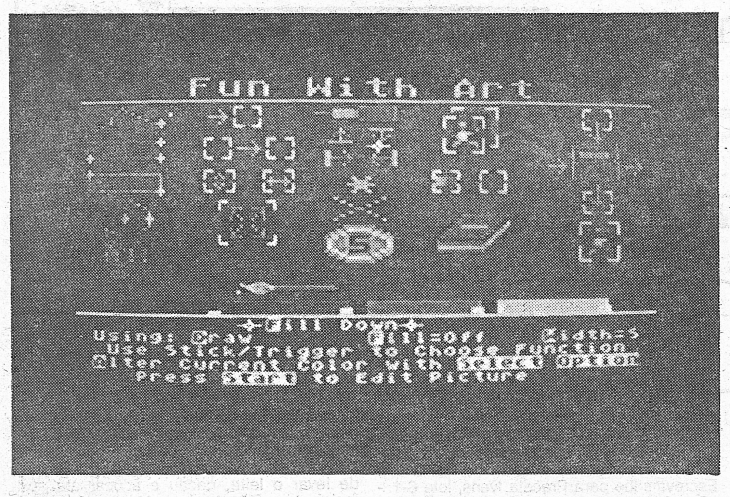
CHIP INFORMÁTICA
ATARI
SHARP
TIMEX — SINCLAIR
★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS
★ ADQUIRA TODOS OS TITULOS DO TOP LONDRINO
CAMPANHA — VERÃO 86 — SOFTWARE
LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 — ☎ 77 94 52
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente)
CAMPANHA — VERÃO 86 — HARDWARE
A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA
VISITE-NOS!
TIMEX — SINCLAIR
SHARP
ATARI
CHIP INFORMÁTICA

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Atari

DESENHAR NADA CUSTA





TÍTULO: Fun with Art

MÁQUINA: Atari

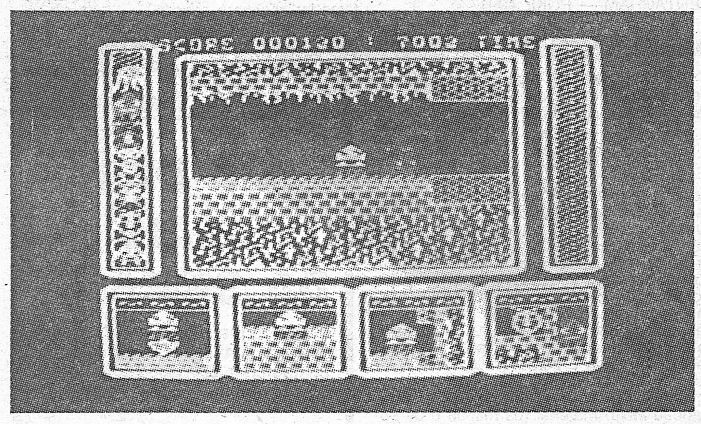
O computador *Atari* oferece enormes possibilidades no desenho de gráficos e a maneira mais fácil de os executar é através da *Touch Tablet*, mas, à falta desta, e também se não dispusermos de um *disk-drive* e do respectivo programa, *Fun with Art* é perfeitamente satisfatória para quem aprecia esta utilização do computador, apesar de agumas limitações de somenos importância.

As comparações neste campo são inevitáveis, e, se considerarmos outras máquinas como o Spectrum, há programas melhores e muito mais versáteis, como seja o *Art Studio*. Só que, em termos de cor, por exemplo, o Atari dá mais possibilidade e *Fun with Art* é suficientemente *user friendly* para captar e fixar o interesse, permitindo uma larga gama de opções, que incluem a inclusão de texto no desenho.

O funcionamento deste programa é extremamente fácil, através de ícones e, para que não subsista qualquer dúvida, cada ícone é «explicado» na parte inferior do «écran», quando o assinalamos, evitando qualquer erro de interpretação. Aliás, todas as operações são seleccionadas com essa ajuda, fixando-se a opção por meio de um cursor (cujo defeito é ser um pouco lento na deslocação), que se desloca com o *joystick* e é activado com o *fire button*. Uma vez escolhidas as operações, carregando em *start* faz desaparecer o menu e o «écran» fica «limpo» para trabalharmos, podendo-se voltar aos ícones em qualquer momento. Para desenhar, e além das opções de ponto a ponto e linha, é possível traçar formas circulares e rectangulares, estabelecendo os limites com o cursor. Outro ponto de muito interesse é a enorme ampliação que o programa permite, por meio da função *zoom*, tornando possível trabalhar em grande pormenor uma área de reduzidas dimensões. E é possível, claro, fazer SAVE de qualquer trabalho em curso, que será retomado com um LOAD posteriormente.

Têm aparecido entre nós poucos programas utilitários para o Atari, e é pena, porque a biblioteca desta marca é muito completa. Esperemos que outros se sigam, e em cassete, para que os utilizadores deixem de sentir que esta máquina serve essencialmente para jogos.

GÉNERO: Utilitário/ /Desenho
DIFICULDADE: Nenhuma
CONSELHO: A comprar



PASTOR ESPACIAL USA DROIDE

TÍTULO: One Man and his Droid

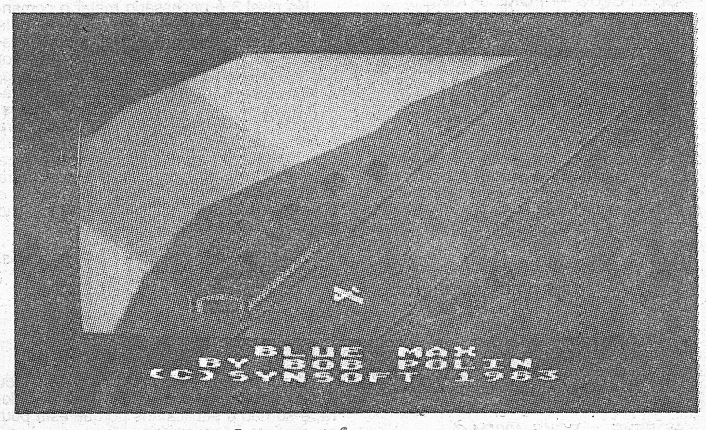
MÁQUINA: Atari

A versão para Spectrum de *One Man and his Droid* não era grande coisa e a de Atari também pouco tem de especial, com a agravante de ser algo irritante a música durante o jogo.

A história é idêntica à da versão Spectrum e o modo de funcionamento também. A personagem que controlamos é uma espécie de pastor espacial que, em vez de um cão, usa um dróide de múltiplas funções para retirar carneiros mutantes, os *Ramboides*, de um planeta. O problema é que os carneiros estão num complexo labirinto de vários níveis, onde facilmente nos perdemos (a ajuda de um mapa e boa atenção aos pormenores é essencial), dadas as semelhanças entre os *screens*. Os carneiros são teletransportados e, primeiro, é preciso descobrir a sala do teleporto, para onde devemos levar os animais indicados na janela do lado esquerdo do «écran». O jogo é comandado por *joystick* e os modos de funcionamento do dróide são estabelecidos por meio dos ícones da parte inferior do «écran». Assim, por exemplo, podemos conduzi-lo apenas pelas galerias, mas, se quisermos atravessar uma parede, também há essa possibilidade, escolhendo o modo de perfuração do dróide.

Conduzir os carneiros não é tarefa fácil e, para complicar as coisas, a partir do segundo nível, inclusive, é necessário a utilização de um código (*password*) para continuar o jogo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar



GUERRA AÉREA COM «BLUE MAX»

TÍTULO: Blue Max

MÁQUINA: Atari

O jogo *Blue Max* é já «antigo» e surgiu primeiro, entre nós, na versão para Spectrum, como os leitores devem estar lembrados. E se, por acaso, a conhecem, a comparação será bastante favorável para esta versão Atari, quer ao nível de gráficos (grandes, nítidos e com bom uso de cor) quer no referente a som.

O jogo coloca-nos aos controlos de um avião da I Guerra Mundial, após escolhermos uma das três opções para nível de dificuldade e, ainda, a forma de comando e, curiosamente, a operação «com gravidade» e com «ausência de gravidade». O objectivo, após a descolagem, é destruir todos os alvos inimigos — tanques, canhões, barcos, aviões, etc. —, evitando ser abatido no percurso. E uma boa forma de o conseguir é conhecer bem o que nos espera, observando a demonstração do jogo (entra neste modo após algum tempo, se não dermos o comando para começar).

Além dos canhões, o avião está armado com bombas, que devemos lançar sobre os alvos, sendo reabastecido da mesma forma que devemos fazer quanto ao combustível — aterrando numa das pistas do campo de batalha. Neste ponto, todavia, é preciso ter cuidado na aterragem, fazendo-o logo no princípio da pista, de forma a sobrar espaço para a descolagem.

O jogo é simples, sem grandes complicações de manobra, e com objectivos bem claros; exigindo apenas boa dose de perícia, e, claro, pontaria para atingir os inimigos. Quem aprecia o género verá algum interesse em *Blue Max*, embora haja de facto melhor.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 5 inicial e variável
CONSELHO: Ver antes de comprar

SELCOM MICRO SERVICE

PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:

- TIMEX
- SINCLAIR
- ATARI

CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR

ATENÇÃO SETÚBAL

SOFTWARE

- AS ÚLTIMAS NOVIDADES
- A MAIOR GAMA

CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amaral, 152 (À FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL